

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan teknologi, kini sastra hadir dalam ruang baru, *cybersastra*. Kehadiran *cybersastra* dalam periode kesusastraan Indonesia diapresiasi dan ditanggapi secara berbeda. Tak dapat dipungkiri, *cybersastra* menimbulkan pro dan kontra dari berbagai kalangan, ada yang menyambut secara positif maupun sebaliknya.

Disambut positif karena *cybersastra* mampu dengan cepat dan mudah menyebarluaskan karya melalui media internet. Hal ini akan memunculkan banyak kemungkinan baru yang dilakukan oleh para penulis bahkan para pembaca untuk melakukan apresiasi sastra secara leluasa. Dikatakan oleh Suryadi dalam Situmorang<sup>1</sup> bahwa jika selama ini para sastrawan hanya menampilkan karyanya pada buku, majalah, koran, segala hal yang berwujud kertas, maka saat ini ditemukan karya-karya mereka yang tersebar di media internet. Sebuah media maya yang menghubungkan satu komputer dengan berjuta-juta komputer lainnya. Sementara dari sisi negatifnya, *cybersastra* dianggap sebagai sastra yang berkualitas rendah dan sekedar dianggap main-main bahkan diklaim sebagai tulisan yang tidak bermutu. Hal ini dikatakan oleh Ahmadun Yosi Herfanda<sup>2</sup> bahwa sastra yang dituangkan melalui media cyber cenderung hanyalah sebagai

---

<sup>1</sup> Saut Situmorang. *CyberGrafiti: Polemik SastraCyber*. (Yogyakarta: Jendela, 2004), hlm. 9

<sup>2</sup> Ahmadun, Yosi Herfanda. *Puisi Cyber, Genre atau Tong Sampah*. Harian Republika, 21 April 2001.

”tong sampah.” Dikatakan demikian, karena menurutnya *cybersastra* merupakan karya-karya yang tidak tertampung atau ditolak oleh media sastra cetak. Media cyber membuka ruang yang luas bagi tumbuhnya sastra alternatif yang ”memberontak” terhadap kemapanan dan bukan hanya menjadi media duplikasi dari tradisi sastra cetak.

Terlepas dari segala komentar positif maupun negatif, kehadiran *cybersastra* sudah memberikan sumbangsih kepada sejarah kesusastraan Indonesia. *Cybersastra* telah menyuguhkan sistem sastra yang unik dan berhasil menciptakan revolusi baru dalam genre karya sastra yaitu sastra elektronik.

Secara definitif *cybersastra* dapat diartikan sebagai aktivitas sastra yang memanfaatkan fasilitas komputer dan internet. *Cybersastra* menjadi sebuah istilah yang umum dikenal sejak awal tahun 2000-an untuk menyebut karya-karya sastra yang berbasis jaringan teknologi informasi (TI). Perkembangan media TI yang pesat dengan perangkat keras dan perangkat lunaknya yang diadopsi oleh para pengguna internet, yang juga termasuk di dalamnya adalah para penulis sastra.<sup>3</sup> *Cybersastra* sebagai sebuah gerakan telah menginspirasi banyak orang di masa kini untuk mengoptimalkan berbagai media TI yang ada. Seringkali media tersebut sudah tersedia gratis dan mudah digunakan di jaringan TI. Facebook, twitter, blog menjadi media baru untuk dijelajahi, tentu saja dengan keterbatasan-keterbatasannya dalam ruang maya yang menjadi tantangan untuk disiasati.

---

<sup>3</sup> Redaksi *Cybersastra.org*. *Cybersastra*. <http://cybersastra.org/page/16/> diakses pada 12 November 2012 pukul 12.34 WIB.

*Cybersastra.org* adalah sebuah situs forum diskusi karya sastra. *Cybersastra.org* bertujuan mengembangkan sastra Indonesia menggunakan perangkat teknologi Informasi. Siapapun bisa mengirim karya melalui situs ini dengan cara mendaftar terlebih dahulu.

Di Indonesia sendiri, *cybersastra* sudah mulai menjalar. Melalui kemudahan berinternet, siapapun bisa menulis lalu menyebarkannya secara otomatis dengan hanya sekali klik. Pembaca sudah bisa menikmati tulisan tersebut. Dengan maraknya jejaring sosial di internet saat ini, tak luput pula banyak pula pengguna yang berkecimpung dalam hal menulis. Bagi para pengguna internet saat ini, topik pembicaraan jejaring sosial yang paling banyak diperbincangkan dan bertumbuh paling cepat adalah Twitter.

Melalui Twitter, seseorang mampu menciptakan dan melahirkan karya sastra dalam bentuk yang unik. Ide yang dimunculkan sangat bervariasi. Karyanya pun mudah dinikmati siapa saja karena kemampuan akses teknologi yang begitu cepat menyebar. Karya yang dihasilkan pun langsung menjadi fenomena tersendiri di dalam dunia sastra. Salah satu karya yang sedang marak diperbincangkan publik karena keunikan proses kreatifnya adalah *Poconggg Juga Pocong (PJP)* karya Arief Muhammad.

Hal ini yang dimanfaatkan oleh Arief Muhammad selaku pemilik akun @poconggg. Jika melihat langsung kicauannya di Twitter, Arief menggunakan bahasa yang santai, interaktif, dan gaul sehingga tak heran jumlah followernya saat ini ingin mencapai angka dua juta pengikut. Dalam dunia Twitter, dunia antara pembaca dan penulis seakan tak dibatasi. Pembaca dapat melakukan kontak personal langsung kepada penulis. Ada komunikasi yang mengalir sehingga apresiasi tak hanya dari sudut pandang penulis, namun pembaca juga bisa menjadi inspirasi yang berharga bagi penulis. Di media ini tak ada “penjara” berkegiatan.

Walaupun dibatasi oleh 140 karakter, hal ini tidak menyurutkan para penggunanya untuk terus berkicau disana.

Bukan hanya @poconggg saja, banyak para selebritis dan tokoh publik membuat tulisan-tulisan pendek untuk berinteraksi dengan para followernya,, sebagai contoh akun terbanyak sedunia yaitu @ladygaga dengan jumlah pengikut 31.570.586 dan di Indonesia sendiri akun @agnezmo yang menempati urutan pertama pengikut terbanyak se-Indonesia dengan jumlah 6.117.517 *follower*, sementara kedudukan @poconggg menjadi urutan kesepuluh dengan pengikut terbanyak di Indonesia.<sup>4</sup>

Sementara dalam ruang sastra, penggunaan Twitter dimanfaatkan untuk mempublikasikan karya-karya sastra. Akun-akun sastra di twitter antara lain @fiksimini, @sajak\_cinta, @syair\_malam, @syair\_pagi, @puisikita, @twitpuisi yang rutin setiap hari memilih karya-karya sastra berukuran 140 karakter. Dalam hal ini ada suatu terobosan baru untuk penulis sehingga tak terbebani oleh sistem (dalam hal penyeleksian tulisan oleh penerbit) dalam berkarya.

*PJP*, yang dikategorikan sebagai novel oleh penerbit Bukune ini adalah debut pertama Arief Muhammad sebagai penulis. Pengarang *PJP* yang mempunyai akun @poconggg ini, memilih nama 'Pocong' yang namanya diambil dari salah satu jenis hantu ini memang fenomenal. Walaupun novel ini adalah debut pertama Arief, namun sudah terkategori sebagai novel *best seller*. Penjualan karya ini hingga November 2011 novel *PJP* sudah berhasil memasuki cetakan

---

<sup>4</sup> Cyber4rt. *10 Akun Twitter Dengan Followers Terbanyak*. <http://www.cyber4rt.com/2013/01/10-akun-twitter-indonesia-dengan.html> diakses pada tanggal 4 November pukul 15.00 WIB.

kesepeleuh.<sup>5</sup> Selain itu, *PJP* juga banyak dibahas dalam artikel-artikel, baik di media cetak maupun *online* serta menjadi perbincangan

Beberapa artikel yang membahas tentang *PJP*, yaitu sebagai berikut. *Setan Satu Juta Followers* oleh Agung di Majalah Hai , “*Eksklusif! Wawancara dengan Pemilik Akun Pocong* oleh boleh.com , *Ada @Pocong di Media Sosial, Media Berkarya* oleh Adib di remaja.suaramerdeka.com, *Ngakak Baca Buku Laris Pocong Juga Pocong* dan *My name Is Pocong and I’m Not Terrorist* oleh Babeh Helmi di media.kompasiana.com, *Laris Manisnya si Pocong PJP* oleh Ani Budianto di media.kompasiana.com, *Menjadi Sukses dan Terkenal ala @Pocong* oleh Susilo B.Utomo di ekonomi.kompasiana.com, *Paparazi Digital: Pengungkapan Identitas @Pocong*, dan *Skenario-skenario Pengungkapan Identitas @Pocong, Tentang Tjokroaminoto, Pahlawan dan @Pocong* oleh bukik.com.

Dari beberapa artikel yang disebutkan di atas, sudut pandang yang digunakan penulis beranekaragam. Di antaranya ada yang membahas latar sejarah @Pocong, kepopuleran @Pocong di media sosial, terbongkarnya identitas @Pocong, hingga pembahasan meningkatnya *followers* @Pocong. Penelitian skripsi mengenai novel *PJP* telah ditelusuri dan hanya ditemukan skripsi berjudul *Pemaknaan Ilustrasi Sampul Buku Pocong juga Pocong (Studi Semiotik Ilustrasi Sampul Buku Pocong Juga Pocong Pada Bukune)* oleh Adityo Wildan dari Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Skripsi tersebut meneliti sampul buku *PJP* dengan hasil temuan menunjukkan makna utama dari

---

<sup>5</sup> Agung. *Setan Satu Juta Followers*. Majalah Hai, 12-18 Desember 2011, hlm.25.

ilustrasi buku *PJP* adalah sebuah gambaran tentang sosok pocong yang menjadi idola baru anak muda. Sosok pocong bukan menjadi sosok makhluk halus yang selalu ditakuti, tapi menjelma menjadi sosok fenomenal yang diidolakan dan dikagumi oleh masyarakat.

Dari beberapa pembahasan yang sudah diperbincangkan di publik mengenai *PJP*, penelitian ini berbeda dan peneliti menelusuri dari segi isi cerita yang menyajikan perjalanan seikat Pocong. Hal tersebut menjadikan peneliti pun tertarik untuk mengangkat sosok kehadiran tokoh pocong yang fenomena di masyarakat. Kehadiran hantu pocong dalam novel *PJP* berbeda dengan pencitraan pocong yang dihadirkan dalam cerita-cerita yang selama ini seram, angker, dan menakutkan dalam budaya masyarakat Indonesia. Tokoh Pocong dalam novel *PJP* merepresentasikan sosok hantu yang memiliki sifat humoris dan membalikkan citra keseraman hantu pocong bahkan menghibur para pembacanya.

Berdasarkan fakta dan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, maka penelitian ini terfokus pada bagaimana representasi tokoh Pocong dalam novel *PJP* yang diusung dari Twitter sebagai media proses kreatif penulisan. Melalui kajian representasi peneliti akan menelusuri bagaimana pendeskripsian tokoh Pocong dari proses kreatif di Twitter membentuk konsep cerita fiksi pada umumnya atau terdapat bentuk konsep yang baru.

## **1.2 Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, penelitian ini hendak menjawab beberapa pertanyaan sebagai berikut.

1. Mengapa Twitter menjadi media penulisan kreatif novel *PJP* karya Arief Muhammad?
2. Bagaimana proses kreatif novel *PJP* karya Arief Muhammad yang mengutamakan kekuatan media Twitter?
3. Bagaimana struktur novel *PJP* karya Arief Muhammad yang dibentuk dari proses kreatif melalui media Twitter?
4. Bagaimana tokoh Poconggg direpresentasikan oleh Arief Muhammad sebagai penulisnya?
5. Bagaimana interaksi yang terjalin antara Poconggg dengan *followersnya* di Twitter?
6. Apakah terdapat suatu gerakan atau konsep baru dari proses kreatif penulisan novel *PJP* melalui Twitter?

### **1.3 Perumusan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengungkap bagaimana representasi tokoh Poconggg dalam penulisan kreatif di Twitter pada novel *Poconggg Juga Pocong*.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat terutama bagi:

1. Peneliti, hasil penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan peneliti serta sumbangan pemikiran terhadap perkembangan dunia kesusastraan, khususnya mengenai penulisan kreatif melalui twitter sebagai medianya.

2. Masyarakat, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan terhadap makna dan fungsi sebuah karya sastra, yang tidak hanya menghibur dan mendidik, namun bisa memanfaatkan kekuatan teknologi.
3. Peneliti lain, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pengembangan kajian sastra, khususnya twitter sebagai media penulisan kreatif.

## **1.5 Landasan Teori**

### **1.5.1 Penulisan Kreatif**

Kemampuan berkefifitas merupakan bagian dari pengembangan, pertumbuhan, perubahan dalam proses rehabilitasi pola pikir seseorang maupun kolektif. Banyak diantara kita belum menyadari bahwa semakin berkembangnya zaman teknologi informasi, dunia sastra pun semakin mengejar ketertinggalan soal media yang menjadi wadah kreatifitas sastra itu sendiri.

Menulis adalah hak dan kesenangan yang bisa dilakukan setiap orang. Terlepas dari segala persyaratan menulis karya fiksi, situs perkicauan atau mikro blogging Twitter memberikan sumbangsih bermanfaat bagi perkembangan generasi kreatif Indonesia, khususnya dunia sastra.<sup>6</sup> Dengan menggunakan media ini, dunia penulisan kreatif telah mengalami lompatan yang lebih jauh. Dengan sosial media seperti Twitter ini membuat menulis pada umumnya, dan khususnya kreatif, menjadi lebih universal. Siapapun dapat menjadi penulis.

---

<sup>6</sup> R.Masri Sareb Putra. *Principles Of Creative Writing*. (Jakarta : Indeks,2010), hlm.14



Jika ditilik dari etimologi , penulisan kreatif atau *creative writing* berasal dari kata *creative* dan *writing*. Menurut K.Prent, *creative* berasal dari bahasa Latin *creatio* yang berarti ciptaan, makhluk, alam ciptaan. Adapun *writing* berarti tulisan. Istilah penulisan kreatif digunakan pertama kali oleh Ralph Waldo Emerson, seorang penulis besar Amerika. Dalam Orasi Phi Beta Kappa tahun 1838, ia menyatakan bahwa menulis kreatif berarti tindakan yang dinamis, seorang yang menulis dan menghayati isi tulisannya dengan keterlibatan penuh dan akhirnya dapat hidup dari tulisan-tulisan yang dihasilkannya.<sup>7</sup> Jadi, penulisan kreatif adalah tulisan terstruktur yang sarat dengan ide-ide baru (inovatif) yang menghibur, berguna, dan mencerahkan.

Di Inggris, selama Era Victoria pada masa Ratu Victoria berkuasa dari Juni 1837 hingga wafat pada Januari 1901, tulisan-tulisan kreatif menjadi salah satu faktor hiburan paling populer. Masa ini adalah masa ketika penulis baru mulai muncul satu persatu dan menulis dalam gaya yang unik dan baru dalam genre. Kecenderungan yang kita alami dari sekitar setengah abad yang lalu sampai sekarang dimana penulis baru mulai menunjukkan bakat dan mencoba menerbitkan karya-karya mereka, bahkan menerbitkan sendiri. Sesuatu yang sebelumnya hanya bisa dilakukan oleh kaum cendekia, seniman dan filsuf yang terampil menulis cerita. Sampai akhirnya menulis kreatif mulai berkembang pada karya sastra dan jurnalistik dan para pakar kemudian mulai membuat definisi ulang dan membuat garis-garis pembeda antara keduanya.<sup>8</sup> Jadi, sejak era Victoria sudah banyak beredar penulisan kreatif dan sebagai suatu pergerakan

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, hlm.14.

<sup>8</sup> *Ibid.*, hlm.14-15.

penulis baru yang bukan dari kaum terpandang. Hal tersebut mendukung kajian penulisan kreatif pada novel *PJP* yang ditulis oleh seorang yang baru berkecimpung di dunia penulisan.

Pengertian penulisan kreatif di atas didukung oleh pernyataan dari situs wikipedia, bahwa penulisan kreatif adalah segala macam tulisan yang berlangsung di luar yang lazim digolongkan ke dalam tulisan profesional, laporan jurnalistik, akademik, atau bentuk-bentuk teknis sastra, biasanya diidentifikasi oleh penekanan pada keahlian narasi, pengembangan karakter, dan penggunaan kiasan sastra. Karya fiksi maupun non fiksi termasuk dalam kategori ini, termasuk bentuk-bentuk seperti novel, biografi, cerpen, dan puisi. Dalam pengaturan akademik, penulisan kreatif biasanya dipisahkan menjadi fiksi dan puisi, dengan fokus pada menulis dengan gaya aslinya, sebagai lawan meniru genre yang sudah ada seperti kejahatan atau horor. Penulisan layar lebar dan penulisan drama diajarkan secara terpisah, namun keduanya masih masuk di dalam kategori menulis kreatif juga.<sup>9</sup>

Menurut Perey dalam Mulyati, menulis kreatif sastra adalah pengungkapan gagasan, perasaan, kesan, imajinasi, dan bahasa yang dikuasai seseorang dalam bentuk karangan. Tulisan yang termasuk kreatif berupa puisi, fiksi, dan non fiksi.<sup>10</sup> Sedangkan menurut Roekhan, menulis kreatif sastra pada dasarnya merupakan proses penciptaan karya sastra. Proses itu dimulai dari munculnya ide dalam benak penulis, menangkap dan merenungkan ide tersebut (biasanya dengan

---

<sup>9</sup> Wikipedia. *Creative Writing*. [http://en.wikipedia.org/wiki/Creative\\_writing](http://en.wikipedia.org/wiki/Creative_writing) diakses pada 21 Desember 2012 pukul 15.00 WIB.

<sup>10</sup> Yeti Mulyati. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Kelas Tinggi*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2002), hlm.28.

cara dicatat), mematangkan ide agar jelas dan utuh, membahasakan ide tersebut dan menatanya (masih dalam benak penulis), dan menuliskan ide tersebut dalam bentuk karya sastra.<sup>11</sup> Jadi, menulis kreatif sastra adalah suatu proses yang digunakan untuk mengungkapkan perasaan, kesan, imajinasi, dan bahasa yang dikuasai seseorang dan pikiran seseorang dalam bentuk karangan baik puisi maupun prosa.

Penulisan kreatif selalu membutuhkan proses yang cukup panjang. Rangkaian tahap kreatifitas dalam menulis adalah sebagai berikut.

#### **1.5.1.1 Pencarian Ide**

Modal dasar menulis adalah ide, gagasan, inspirasi, atau ilham dan sebagainya yang menjadi hal yang akan dikembangkan menjadi cerita fiksi. Oleh karena itu, langkah awal dalam menulis adalah menyiapkan sebuah ide sebagai bahan membuat cerita. Sumber ide itu datang dari setiap peristiwa atau hal-hal yang dijumpai atau yang dialami setiap hari, misalnya cinta, kesedihan, kemiskinan, kerinduan, Tuhan, rumah, air mata, dan sebagainya.<sup>12</sup>

Ide yang sudah hadir tidak bisa langsung dijadikan karya sastra, tanpa ada pengolahan yang matang. Sebab, ide bersumber dari kenyataan (*fact*) untuk dijadikan karya yang bersifat khayalan atau imajinatif (*fiction*).

Dalam hal ini; Anton Chekov, bapak cerpen, mengingatkan para pengarang

---

<sup>11</sup> Roekhan, *Menulis Kreatif : Dasar-dasar dan Petunjuk Penerapannya*. (Malang : Yayasan Asih Asah Asuh Malang, 1991), hlm.1.

<sup>12</sup> Heru Kurniawan dan Sutardi. *Penulisan Sastra Kreatif*. (Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012) , hlm.15.

muda; hendaknya mampu mengubah *the fact* menjadi *the fiction* dengan cara melakukan manipulasi dan kebohongan dalam arti positif.<sup>13</sup>

Serupa dengan pendapat Mark Twain, sastrawan Amerika Serikat, memberi saran kepada pengarang muda hendaknya memperoleh fakta terlebih dahulu, kemudian baru menuliskannya dalam bentuk fiksi. Fakta yang paling ekonomis dapat diperoleh siapa saja adalah yang bersumber dari diri sendiri, pengalaman hidup, maupun pergaulan atau sosialisasi alami.<sup>14</sup> Di zaman serba elektronik ini, sumber cerita dari pergaulan dapat diperoleh dengan mudah melalui media, khususnya yang sedang merambah saat ini yaitu media sosial. Dengan sistem jaringan pertemanan di dunia maya, ide yang brilliant dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Menurut Virginia Wolf (1882-1941) seorang sastrawati Inggris terkemuka, setelah mampu memperoleh ide untuk menulis, maka seorang penulis ataupun pengarang perlu menyiapkan *a room*. *A room* diartikan sebagai “ruang khusus” yaitu ruang waktu (*the time*) dan ruang tempat untuk menulis (*the space and the place*).<sup>15</sup>

Dengan demikian, sumber ide dapat diperoleh dari alam sekitar. Ide dapat timbul di mana saja, asalkan penulis menyiapkan ruang waktu dan ruang tempat agar ide yang sudah ada bisa langsung direalisasikan.

---

<sup>13</sup> Naning Pranoto. *Creative Writing : Jurus Menulis Cerita Pendek*. (Jakarta:Raya Kultura,2007), hlm.23.

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm. 23-24.

<sup>15</sup> *Ibid.*, hlm.30-31.

### 1.5.1.2 Pengendapan dan Pengolahan Ide

Jika ide dan persoalan sudah didapat, maka selanjutnya adalah memikirkan logika cerita. Logika cerita dapat diperoleh melalui pengetahuan dan imajinasi. Namun, untuk mendapatkan hasil yang maksimal, logika bisa dibangun dengan dasar agama, budaya, dan ilmu pengetahuan.

Mengolah ide adalah mematangkan ide yang telah didapat seseorang untuk diproses menjadi cerita tertulis. Proses pematangan ini diawali dengan berpikir penuh konsentrasi untuk memahami ruh ide tersebut. Dalam memahami suatu ide ini biasanya perlu waktu, dan prosesnya disebut pengendapan.<sup>16</sup>

Proses pengendapan ide dapat dilakukan dengan dua teknik yaitu teknik tulis dan teknik renung. Teknik tulis yaitu menuliskan rangkaian peristiwa yang akan menjadi jawaban atas ide dan permasalahannya. Teknik renung yaitu hanya merenungkan dan mengontemplasikan kemungkinan-kemungkinan rangkaian peristiwa dalam pikiran dan perasaan penulis sebelum dituliskan. Teknik yang kedua ini biasanya bagi yang sudah terbiasa menulis.

Tahap kontemplasi atau pengendapan ini hendaknya dilakukan bersamaan saat mendapatkan ide. Karena kemenarikan itu sangat ditentukan oleh keadaan dan suasana hati penulis. Dengan melihat fakta bahwa satu ide mampu dijadikan lebih dari satu cerita. Ide dirumuskan menjadi beberapa

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, hlm. 33

permasalahan, dan setiap permasalahan mempunyai logika jawaban dan ceritanya sendiri-sendiri. Maka dengan satu ide, baik benda ataupun peristiwa bisa dijadikan beberapa cerita.<sup>17</sup>

Yang perlu diperhatikan dalam proses pengendapan ide adalah kehadiran konflik dan keterkejutan dalam cerita. Hal ini mampu menciptakan cerita yang menarik, tidak disangka oleh pembaca, dan menciptakan ruang kosong pembaca untuk menafsirkan maknanya.

### 1.5.1.3 Penulisan

Pada tahap ini saatnya penulis mengkonkretkan gagasan yang ada dalam pikiran ke dalam bentuk tulis. Jangan melakukan penundaan menulis karena kemungkinan jika sudah tidak bersemangat lagi, ide yang sudah dikuasai tidak bisa terdokumentasikan menjadi karya sastra. Menulislah sesuai dengan kebiasaan.<sup>18</sup>

Yang sangat harus diperhatikan dalam penulisan adalah keberadaan tokoh atau pelaku di dalam cerita. Keberadaan tokoh sangat vital karena ini merupakan sentral dari karya dan disebut *the story maker* atau si pembuat cerita. Oleh karena itu, ia harus diciptakan secara sungguh-sungguh agar ia benar-benar hidup (dihidupkan).<sup>19</sup>

Kehadiran tokoh Pocong dalam novel *PJP* dapat diciptakan oleh penciptanya, Arief Muhammad, pastilah dibutuhkan teknik. Menurut Card ada beberapa teknik atau alat yang digunakan untuk memberi roh kepada tokoh fiktif. Pertama adalah interaksi kepada pembaca, yaitu salah satunya

---

<sup>17</sup> Kurniawan., *Op.Cit.*, hlm.139.

<sup>18</sup> *Ibid.*, 18-19.

<sup>19</sup> Naning. *Op.Cit.*, hlm.46.

dengan memasukkan komentar yang ditujukan kepada para pembaca. Kedua adalah melebihkan-lebihkan suatu hal. Ketiga adalah dengan cara meremehkan. Keempat adalah keanehan. yang ditampilkan melalui teknik *timing*.<sup>20</sup> Melalui teknik tersebut, kajian mengenai penulisan kreatif dapat ditemukan mengenai strategi penciptaan tokoh komedi yang diciptakan Arief Muhammad, sehingga tokoh pocong yang pada mulanya dinilai seram oleh masyarakat Indonesia, saat ini Poconggg memposisikan ia sebagai tokoh hantu yang jenaka.

#### **1.5.2.4 Mengedit dan Revisi Karya**

*Editing* adalah pemeriksaan kembali karya yang baru kita tulis dari aspek kebahasaannya, baik kesalahan kata, frasa, tanda baca, penulisan hingga kalimat-kalimat; sedangkan revisi adalah pemeriksaan kembali karya yang baru ditulis dari aspek isi atau logika cerita.<sup>21</sup> Melalui *editing* dan revisi ini, karya yang sudah dibuat, bisa langsung diajukan ke penerbit untuk diseleksi apakah karya tersebut layak atau disukai oleh para pembaca. Jika tahap penyeleksian lolos, maka karya tersebut bisa naik cetak.

#### **1.5.2.5 Publikasi Karya**

Setelah karya selesai diedit dan direvisi, karya siap untuk dipublikasi agar dibaca oleh masyarakat luas. Pada umumnya, sebelum dibukukan, karya dipublikasi terlebih dahulu di media massa atau elektronik. Cari media yang tepat dengan karya yang akan dipublikasi.<sup>22</sup> Di

---

<sup>20</sup> Orson Scott Card. *Penokohan dan Sudut Pandang : Mencipta Sosok Fiktif*. ( Bandung : Mizan LC, 2005), hlm.167-171.

<sup>21</sup> Heru dan Sutardi. *Op.Cit.*,hlm.21.

<sup>22</sup> Naning. *Opcit.*,hlm. 99.

era serba digital ini, manfaatkan media sosial untuk mempromosikan karya. Manfaatkan pula jejaring pertemanan yang terdapat di media sosial tersebut. Setelah itu, buatlah strategi lain semisal adakan kuis berhadiah mengenai agar memikat para calon pembaca lainnya.

### 1.5.2 Hakikat Novel

Novel berasal dari bahasa Italia *novelia*, yang dalam bahasa Jerman *novella*, dan dalam bahasa Yunani *novellus*. Kemudian masuk ke Indonesia menjadi novel. Istilah *novella* mengandung pengertian yang sama dengan istilah Indonesia *novellet* (*Inggris : novellete*), yang berarti sebuah karya prosa fiksi yang panjang cakupannya, tidak terlalu panjang namun juga tidak terlalu pendek.<sup>23</sup>

Dari Wikipedia Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa novel merupakan sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif, biasanya dalam bentuk cerita. Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut.

Perbedaan antara novel dengan cerpen yang utama dapat dilihat dari segi formalitas bentuk, segi panjang cerita. Sebuah cerita yang panjang, katakanlah berjumlah seratus halaman, jelas tak dapat disebut cerpen, melainkan lebih tepat sebagai novel. Cerpen, sesuai dengan namanya, adalah cerita yang pendek. Akan tetapi, berapa ukuran panjang pendek itu memang tidak ada aturannya, tak ada

---

<sup>23</sup> Burhan Nurgiyatoro. *Teori Pengkajian Fiksi*. (Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2010), hlm.9.



satu kesepakatan di antara pengarang dan para ahli. Edgar Alan Poe mengungkapkan bahwa cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam. Suatu hal yang kiranya tak mungkin dilakukan untuk sebuah novel.<sup>24</sup>

Berdasarkan definisi yang telah dijelaskan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa novel merupakan sebuah bentuk prosa fiksi atau cerita rekaan yang memuat serangkaian peristiwa yang dijalin dalam suatu alur, yang mengemukakan permasalahan yang kompleks. Selain itu novel merupakan prosa fiksi yang memiliki sebuah cerita yang panjang dan mampu menghabiskan waktu sehari-hari membacanya.

### 1.5.3 Teori Representasi

Representasi secara harafiah berarti penampilan atau perwakilan wilayah studi kultural tempat dikonstruksi dan ditampilkannya berbagai fakta sosial. Representasi berfungsi mengubah obyek kebudayaan menjadi obyek kultural. Istilah tertua dari representasi adalah *mimesis*, yakni suatu konsep hasil debat antara Plato dan Aristoteles. *Mimesis* adalah peniruan terhadap dunia empiris melalui kata-kata, bunyi, pikiran, tingkah laku, dan berbagai perwujudan aktivitas kultural. Maka dapat disimpulkan bahwa dunia empiris tidak mewakili kenyataan yang sesungguhnya.

Representasi memiliki pengertian (1) perbuatan mewakili; (2) keadaan diwakili; (3) apa yang mewakili; perwakilan.<sup>25</sup> Singkatnya, representasi merupakan perwakilan. Dengan demikian, dalam representasi ada sesuatu yang

---

<sup>24</sup> *Ibid.*, hlm.10.

<sup>25</sup> Dendy Sugono dkk., *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa (Edisi Keempat)*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), hlm. 1167.

diwakili, ada sesuatu yang mewakili, dan ada media yang digunakan sebagai perantara perwakilan tersebut.

Menurut Sumardjo, representasi mengandung pengertian kehadiran karya seni oleh seniman. Istilah representasi dalam seni muncul sehubungan dengan adanya pandangan atau keyakinan bahwa seni sebetulnya hanyalah merupakan cerminan gambaran, bayangan, atau tiruan (imitasi) kenyataan.<sup>26</sup> Dalam konteks ini representasi seni diartikan sebagai penggambaran yang melambangkan kenyataan.

Stuart Hall, dalam buku *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, mengatakan bahwa representasi berarti menggunakan bahasa untuk mengungkapkan tentang suatu makna, atau untuk mewakili sesuatu. Representasi merupakan bagian penting dari proses produksi dan pertukaran makna, yang dilakukan melalui bahasa. Selain bahasa, tanda juga dikatakan dapat merepresentasikan suatu makna dan melalui tanda juga terjadi proses pertukaran makna.<sup>27</sup>

Selanjutnya, Hall menambahkan bahwa melalui bahasa, representasi memproduksi makna dari konsep-konsep yang ada dalam pikiran kita. Dalam hal ini, representasi menghubungkan konsep benda, orang atau peristiwa yang fiksi (mewakili) dengan konsep benda, orang atau peristiwa yang nyata (diwakili).<sup>28</sup> Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa representasi merupakan perwakilan dari

---

<sup>26</sup> Jakob Sumardjo. *Filsafat Seni*. (Bandung:Penerbit ITB,2010), hlm.76.

<sup>27</sup> Stuart Hall. *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. (London: SAGE Publications, 2003), hlm. 15.

<sup>28</sup> *Ibid.*, hlm. 17

pemaknaan suatu konsep nyata yang terbangun dalam pikiran, yang diungkapkan melalui bahasa atau tanda.

Seperti yang telah dikemukakan di atas, bahasa merupakan sebuah alat representasi. Contoh, jika kita mengatakan, “Wah, selamat kamu mendapatkan kursi!”, maka kata “kursi” dapat saja merepresentasikan sebuah benda yang berfungsi sebagai tempat duduk. Namun, disaat yang sama, kata “kursi” dapat merepresentasikan “jabatan” atau “kedudukan” atau “pekerjaan”. Sesungguhnya, kata “kursi” tidak secara langsung merujuk pada sesuatu benda atau objek, tetapi merujuk pada konsep “kursi” yang ada pada pikiran kita yang akhirnya dapat kita bedakan dengan konsep lain, semisal “meja”.

Dalam membicarakan representasi, kita tidak lepas dari pihak yang memberi representasi dengan objek yang direpresentasikan. Pihak yang memberi representasi memiliki kekuasaan untuk menentukan bagaimana objek representasi akan ditampilkan; ini berarti tampilan objek sepenuhnya tergantung dari pemberi representasi. Dalam kebudayaan populer, representasi merujuk pada cara media memaknai kelompok kultural (misalnya suku bangsa tertentu), membangun identitas mereka dan memberi makna pada produk-produk yang dipakai oleh kelompok-kelompok tersebut.<sup>29</sup> Sebagai contoh, seseorang akan menjadi terlihat lebih keren dan berkelas bila digambarkan memakai baju bermerek A atau sepatu merek B.

Untuk menjelaskan bagaimana representasi makna lewat bahasa bekerja, kita bisa memakai tiga pendekatan yang dikemukakan oleh Hall, yaitu pendekatan

---

<sup>29</sup> Graeme Burton. *Media and Popular Culture*. (UK:Hodder andStoughton,1999), hlm.24.

reflektif, pendekatan intensional, dan pendekatan konstruksionis.<sup>30</sup> Pertama, pendekatan reflektif atau mimetik beranggapan bahwa bahasa berfungsi sebagai cermin yang merefleksikan makna sebenarnya seperti yang sudah ada di dunia ini. Dalam hal ini, makna berkaitan dengan wujud nyata dari konsep yang dimaksud. Kedua, pendekatan intensional beranggapan bahwa seseorang menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan suatu hal dengan cara pandangannya terhadap hal tersebut. Dalam hal ini, makna berkaitan dengan konsep yang maksud orang tersebut. Terakhir, pendekatan konstruksionis beranggapan bahwa seseorang mengkonstruksi makna melalui bahasa yang dipakainya. Dalam hal ini, makna berkaitan dengan konsep nyata yang terbangun dalam pikiran.

Dari ketiga pendekatan representasi oleh Hall di atas yang lebih mendekati pengkajian tokoh Pocong adalah pendekatan yang ketiga, yaitu pendekatan konstruksionis. Tokoh Pocong telah memperoleh makna dan sejumlah hal yang mungkin diulang yang digunakan kembali dalam konteks berbeda oleh para pembaca. Namun, konsep representasi bisa berubah-ubah. Selalu ada pemaknaan dan pandangan baru dalam konsep representasi yang sudah pernah ada. Karena makna sendiri juga tidak pernah ada, ia selalu berada dalam proses negosiasi dan disesuaikan dengan situasi baru. Jadi, makna tidak inheren dalam sesuatu di dunia ini, ia selalu dikonstruksikan, diproduksi, lewat proses representasi. Ia adalah hasil dari praktik penandaan, praktik yang membuat sesuatu hal bermakna sesuatu.

Representasi juga tidak dapat dipisahkan dengan identitas, sebab identitas hanya dapat dilihat melalui representasi. Identitas dikonstruksi dari seperangkat

---

<sup>30</sup> *Lok. Cit.*, hlm. 26.

representasi tertentu, dan terkadang representasi itulah yang menentukan identitas, baik itu representasi dari orang lain maupun dari pihak yang memiliki identitas.<sup>31</sup> Misalnya, dalam film, pria yang disenangi wanita adalah yang digambarkan memiliki wajah indo, putih, bersih, dan tinggi semampai. Itulah identitasnya, menurut apa yang telah dibangun oleh film.

Identitas tokoh Pocong sebagai konstruksi dari representasi yang dihadirkan oleh penulisnya, Arief Muhammad. Penulis memiliki cara untuk menampilkan identitas tokoh pocong melalui berbagai cara. Salah satu yang membahas tentang identitas kelompok sosial sebagaimana yang direpresentasikan dalam media adalah Stuart Hall. Ia juga menggunakan teori Foucault tentang penggunaan pengetahuan sebagai kekuatan. Representasi, termasuk dalam media, sering menggunakan stereotip atau pandangan tertentu mengenai objek representasi itu. Stereotip tidak lahir begitu saja, melainkan berasal dari proses yang panjang.<sup>32</sup>

#### **1.5.4 Pencirian Tokoh**

Tokoh atau biasa disebut karakter biasanya dipakai dalam dua konteks. Konteks pertama, karakter merujuk pada individu-individu yang muncul dalam cerita. Konteks kedua, karakter merujuk pada berbagai percampuran dari berbagai kepentingan, keinginan, emosi, dan prinsip moral dari individu-individu tersebut. Dalam sebagian besar cerita dapat ditemukan satu tokoh utama yaitu tokoh yang

---

<sup>31</sup> Kathryn Woodward. *Identify and Difference*. (Britain : The Open University, 1997), hlm.14.

<sup>32</sup> Hall. *Op.Cit.*, hlm.44

terkait dengan semua peristiwa yang berlangsung dalam cerita. Alasan seorang tokoh untuk bertindak sebagaimana yang dilakukan dinamakan motivasi.<sup>33</sup>

Dalam menyajikan dan menentukan pencirian para tokoh, Orson Scott Card menggunakan cara atau metode sebagai berikut. Tokoh dilihat dari perbuatannya; motif tokoh; masa lalu tokoh; reputasi tokoh; stereotip; jaringan pertemanan; kebiasaan dan pola; bakat dan kemampuan; selera dan kesukaan; dan penampilan fisik.<sup>34</sup> Kesepuluh cara tersebut dapat membantu kajian representasi sosok pocong di dalam novel *PJP* yang menghadirkan kembali penggambaran tokoh Pocong oleh penulisnya untuk disampaikan kepada pembaca.

Cara menggambarkan tokoh juga dibahas oleh Reader dan Woods. Menurut Reader dan Woods dalam Furqonul, ada 12 cara dalam mengungkapkan tokoh<sup>35</sup>; yaitu sebagai berikut. Apa yang mereka katakan tentang diri mereka sendiri; apa yang dikatakan oleh tokoh lain tentang mereka; apa yang dikatakan oleh narator atau penulis tentang mereka; reaksi tokoh lain.; reaksi tokoh tersebut terhadap situasi tertentu; reaksi tokoh tersebut terhadap lingkungan mereka; ciri-ciri fisik dan bentuk badan mereka; cara berpakaian mereka; aksen atau posisi sosial mereka; sikap hidup mereka; pendidikan mereka; dan kebiasaan dan suasana jiwa mereka.

Dalam buku metode karakterisasi, Albertine menggunakan dua cara atau metode dalam menentukan karakter tokoh. Pertama, metode langsung dan kedua,

---

<sup>33</sup> Robert Stanton. *Teori Fiksi*. (Yogyakarta : Pustaka Jaya, 2007), hlm.33.

<sup>34</sup> Card. *Op.Cit.*, hlm.25.

<sup>35</sup> Furqonul Aziz: *Menganalisis Fiksi: Sebuah Pengantar*. ( Bogor : Ghalia Indonesia, 2010), hlm

metode tidak langsung .<sup>36</sup> Metode langsung mencakup karakterisasi : melalui penggunaan nama tokoh, melalui penampilan tokoh, dan karakterisasi melalui tuturan pengarang. Metode lainnya yaitu metode tidak langsung yaitu metode dramatik yang mengabaikan kehadiran pengarang, sehingga para tokoh dalam karya sastra dapat menampilkan diri secara langsung melalui tingkah laku mereka. Metode tidak langsung mencakup karakterisasi melalui dialog (apa yang dikatakan penutur dan jatidiri penutur); lokasi dan situasi percakapan; jatidiri tokoh yang dituju oleh penutur; kualitas mental para tokoh; dan nada suara, tekanan, dialek, dan kosakata.

Dari beberapa metode di atas, peneliti menggunakan cara Orson Scott Card dalam mencipta sosok fiktif karena metode tersebut lebih tepat untuk menganalisis representasi tokoh pocong berdasarkan ciri yang penulis tampilkan dalam karyanya. Selain itu metode tersebut membantu kajian mengenai Arief yang mencirikan tokoh yang ia buat sesuai dengan konsep yang ia pikirkan.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulisan ini adalah mendeskripsikan tahapan penulisan kreatif yang dilalui oleh penulis novel *PJP* melalui media twitter. Penulisan kreatif digunakan untuk mengetahui tahapan proses kreatif sastra dimulai dari tahap pencarian ide, pengendapan atau pengolahan ide, penulisan hingga editing dan revisi.

---

<sup>36</sup> Albertine Minderop. *Metode Karakterisasi Telaah Fiksi*. (Jakarta : Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2011), hlm.22.

### 1.6.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan teknik analisis isi. Metode deskriptif kualitatif, yaitu hasil penelitian beserta analisisnya diuraikan dalam suatu tulisan ilmiah yang berbentuk narasi, kemudian dari analisis yang telah dilakukan diambil suatu kesimpulan.

Jenis-jenis penelitian deskriptif yang perlu dikenal sehubungan dengan praktik analisis terhadap karya sastra, salah satunya adalah studi kasus. Menurut Yin<sup>37</sup> studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan pertanyaan *bagaimana* dan *mengapa* jika peneliti hanya memiliki sedikit peluang untuk mengontrol peristiwa yang akan diselidiki dan fokus penelitiannya terletak pada fenomena kontemporer (masa kini) di dalam konteks kehidupan nyata.

Kekuatan yang unik dari studi kasus adalah kemampuannya untuk berhubungan sepenuhnya dengan berbagai jenis bukti, dokumen, peralatan, wawancara dan observasi. Namun selanjutnya menurut Yin, studi kasus tidak harus selalu mencakup observasi langsung dan rinci sebagai sumber buktinya. Yang paling penting adalah menjelaskan kekuatan kausal dalam intervensi kehidupan nyata yang terlalu kompleks bagi strategi survei atau eksperimen.<sup>38</sup>

---

<sup>37</sup> Robert K. Yin. *Studi Kasus : Desain dan Metode*. ( Jakarta : Rajawali Press, 2012 ), hlm. 18.

<sup>38</sup> *Ibid.*, hlm.20.



Oleh karena itu penelitian ini berusaha menemukan pandangan baru tentang suatu fenomena tokoh Pocong di media sosial yang direpresentasikan oleh penulisnya melalui penulisan kreatif. Maka, sebelum mengkaji representasi tokoh, hal yang dilakukan yaitu menemukan dan menganalisis sampel Twitter @poconggg yang dipilih sesuai dengan penulisan kreatif. Fokusnya, penelitian ini berupaya untuk melihat bagaimana media sosial mampu menjadikan dirinya sebagai *The Net Generation* kaula muda yang ingin bebas berekspresi.

### **1.6.3 Objek Penelitian**

Dalam penelitian ini, objek yang diteliti adalah novel *Poconggg Juga Pocong* karya Arief Muhammad Novel ini diterbitkan oleh penerbit Bukune tahun 2011. Jumlah halaman pada novel ini adalah sejumlah 139 halaman yang terbagi menjadi 14 bab. Bab satu *Perjalanan Seikat Poconggg*, bab dua *Pocong Juga Poconggg*, bab tiga *Cerita Horor Tidak Akan Seindah ini, Kawan...*, bab empat *Cinta Sejenis*, bab lima *Puisi Cinta*, bab enam *First Date*, bab tujuh *Iklan*, bab delapan *Pray Of Aan*, bab sembilan *Analogi Cinta*, bab sepuluh *Bencong*, bab sebelas *#Konsultaconggg*, bab dua belas *Sumpah Poconggg*, bab tiga belas *Poconggg Madness* dan bab empat belas *Prediksi Poconggg*. Novel *PJP* ini menceritakan tentang seikat pocong bernama Poconggg yang dijuluki sebagai setan gagal. Kegagalannya tersebut berupa tidak bisa menakut-nakuti manusia dan selalu gagal dalam masalah asmara. Namun, dengan kekurangannya tersebut, Poconggg membuat hal fenomena dalam jagat

dunia maya yaitu menciptakan *Poconggg on Twitter*. Lambat laun, kepopulerannya semakin meninggi dari hari ke hari. *Followersnya* semakin meningkat. Tetap saja, walaupun sudah membuat berjuta-juta manusia menjadi pengikut di Twitter, tak satupun takut kepada Poconggg.

#### **1.6.4 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data-data penelitian ini, maka peneliti melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membaca secara cermat novel *Poconggg Juga Pocong* karya Arief Muhammad .
2. Menuliskan tahapan kreatif dalam novel PJP.
3. Memilah-milah sampel dari tulisan yang ada di dalam novel yang menunjukkan penulisan kreatif penulis. Sampel dari kicauan @Poconggg di Twitter juga dibutuhkan dalam menunjang analisis penulisan kreatif.
4. Menetapkan representasi untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam bagaimana gambaran tokoh pocong dalam novel *Poconggg Juga Pocong*.
5. Mengelompokkan pencirian tokoh berdasarkan metode dari Orson Scott Card mengenai penggambaran tokoh. Elemen ini merupakan sebagai bagian yang membantu analisis representasi.
6. Mengumpulkan data berupa kutipan dari novel *Poconggg Juga Pocong* yang menunjukkan pencirian tokoh.

### 1.6.5 Teknik Analisis Data

Setelah mengumpulkan data-data, peneliti mulai melakukan penelitian berdasarkan teknik analisis sebagai berikut:

1. Membaca novel *PJP* karya Arief Muhammad secara berulang-ulang.
2. Mencari kicauan @Poconggg sebagai bagian dari proses kreatif novel.
3. Mendeskripsikan data tersebut dengan menjabarkannya secara jelas dan terinci berdasarkan teori penulisan kreatif.
4. Setiap bagian novel dianalisis berdasarkan representasi dari analisis pencirian tokoh sebagai hasil dari proses penulisan kreatif.
5. Menginterpretasikan data, yaitu dengan memberikan pendapat atau pandangan teoretis terhadap data dari novel *PJP* tersebut.
6. Membuat garis besar terhadap hasil kajian mengenai tahap penulisan kreatif dalam novel *PJP*.
7. Menarik kesimpulan yang menunjukkan muatan penulisan kreatif; kesimpulan akhir yang diperoleh dari analisis data berdasarkan teori representasi yang mampu menjawab semua pertanyaan yang termuat dalam rumusan masalah hingga memperoleh kesimpulan mengenai representasi tokoh pocong dalam penulisan kreatif di Twitter.